

Комикс представляет собой рисованную историю, рассказ в картинках. Он сочетает в себе черты таких видов искусства, как литература и изобразительное искусство. Работа над комиксами очень многогранна, особенно в больших студиях. При создании комикса несколько художников разделяют обязанности, кто-то делает раскадровки, кто-то делает лайн (контур), а потом колорист раскашивает его. Для создания комикса в одиночку, понадобится большой комплекс навыков, сочетающий в себе знания анатомии, перспективы, освещения, цвета.

Создание игрового контента. В отдельную категорию можно выделить создание контента для казуальных игр, ведь у этого направления есть свои особенности и художнику необходимы определенные навыки, чтобы быть успешным в этой сфере. Казуальный стиль рисунка отличается яркими цветами и авторской стилизацией, часто игровые объекты рисуются в изометрической проекции. В этом направлении художник должен уметь рисовать все понемногу: персонажей, окружения, объекты (т.н. пропсы), иконки, иногда интерфейс. В отечественной сфере разработки игр на настоящий момент это является наиболее востребованным направлением, и большинство компаний ищут в качестве сотрудников художников, умеющих работать в казуальной стилистике [3].

Так же существует множество специализаций цифровых художников, которые отвечают за технические составляющие проекта, например: художники визуальных эффектов, цветовых ключей, интерфейсов и многого другого.

Заключение. Как было рассмотрено выше, цифровое искусство достаточно многогранно, так же как и области, в которых работают цифровые художники. При этом по каждой специализации и направлению имеется ряд особенностей, которые стоит учитывать в процессе обучения. Это создаст условия для оптимизации подготовки и позволит «вооружить» знаниями и умениями, которые действительно будут востребованы в профессиональной сфере.

В настоящее время существует множество интересных и востребованных специализаций и каждый художник компьютерной графики сможет найти что-либо по вкусу и построить карьеру в той или иной индустрии.

1. Цифровой художник (Digital artist / Illustrator) // Британская высшая школа дизайна [Электронный ресурс]. – 2022. – Режим доступа: https://britishdesign.ru/creative-pro/tsifrovoy_khudozhnik_digital_artist_illustrator. – Дата доступа: 08.12.2021.
2. Рабчук, Н. Что такое цифровое искусство? / What is Digital Art? / Н.Рабчук // Virtual Museum of Digital Art [Электронный ресурс]. – 2019. – Режим доступа: <https://museumofdigital.art/chto-takoe-digital-art>. – Дата доступа: 18.01.2022.
3. Специализации цифровых художников // Digital Painting Classes | CG рисунок | ART DPC [Электронный ресурс]. – 2018. – Режим доступа: <https://vk.com/@digitalpaintingclasses-specializacii-cifrovyyh-hudozhnikov>. – Дата доступа: 19.12.2021.

ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ СЦЕНИЧЕСКОГО ПРОСТРАНСТВА КУКОЛЬНОГО СПЕКТАКЛЯ «ЛЯЛЬКИ ЦІМА ТАЛЕРА, АБО ПРАДАДЗЕНЫ СМЕХ»

*Т.В. Горолевич
Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова*

Искусство сценографии кукольных театров является частью материальной, духовной и художественной составляющей культуры Беларуси. Над созданием художественного образа спектакля, выявлении его глубины и эстетических качеств работает в кукольном театре – художник-постановщик (сценограф). Ярким примером удачной организации сценического пространства в Белорусском театре «Лялька» является постановка 2019 г. «Ляльки Ціма Талера, або Прададзены смех» – лауреат Национальной театральной премии Республики Беларусь в трёх номинациях (адаптация текста О. Прусак, режиссер-постановщик М. Климчук, сценография, куклы и костюмы Д. Горолевич) [1].

Цель: анализ художественных особенностей сценографии Д. Горолевича на примере работы над спектаклем «Ляльки Ціма Талера, або прададзены смех».

Материал и методы. Материалами послужили эскизы и сценография спектакля. В исследовании использованы сравнительно-сопоставительный и аналитический методы.

Результаты и их обсуждение. В мистической истории «Ляльки Ціма Талера, або Прададзены смех» зритель знакомится с главным героем мальчиком Тимом, который продал свой смех в обмен на возможность выигрывать любые пари. Но при этом Тим утрачивает часть себя, эта сделка не приносит ему ни радости, ни счастья. Тим Талер начинает искать способ

вернуть назад свой живой, радостный и искренний смех, который ценнее всех денег на свете. В этом ему помогают, его добрые друзья. В конце концов им удалось провести покупателя смеха, барона Трëча, вокруг пальца и вернуть смех.

Приступая к работе над сценографией к спектаклю, перед художником, стояли сложные задачи: наличие нескольких мест или точек действия, сложные образные решения положительных и отрицательных героев, многофункциональные конструктивные решения.

Сценограф Д. Горолевич в своём замысле, представил оригинальное, необычное зрелище, которое решал визуально-образными, конструкторскими, изобразительными средствами.

Город, в котором жил Тим, корабль, гостиница, ипподром, замок барона с залом заседаний, решалось разными приëмами. Доминирующая декорация служила основным фоном спектакля и выполняла функцию города и интерьера. Шкаф, воспринимающийся как деталь обстановки, выезжал вперёд, передвигался, из него выходили и в него заходили герои спектакля, т.е он работал как некий портал. Он же превращался в часть корабля, как декоративный элемент. Также же служил и замком барона, точнее залом заседаний, где проходил совет богачей.



Ипподром был решён в виде отдельной мобильной конструкции, соединяющей в себе большую куклу-комментатора скачек и самого поля для скачек с лошадками и зрителями. Основная декорация превращается в гостиницу посредством размещения на сцене стола, дивана, патефона. Корабль состоял тоже из двух отдельных мобильных частей в виде носа и кормы корабля и дополнялся шкафом, который теперь играл роль части корабля с иллюминаторами.

В центральной декорации есть много открывающихся двëрок, окошек, замаскированных то под чей то портрет, или пейзаж, или часть интерьера, из которых могут выглядывать, выходить герои. Часть декорации распахивалась, как двустворчатая дверь, преображая сценическое пространство.

Одним из композиционных и психологических цетров в декорации являлись часы, в которых при распахивании дверцы появлялось лицо барона Трëча, то улыбающееся, то злорадное, в зависимости от развития сюжета.

Цвето-колористическое решение сценографии, менялось с учетом драматургических сюжетов спектакля. В начале спектакля, яркое, солнечное, теплое, в середине, когда по сценарию мальчик теряет возможность смеяться – холодное, фиолетово-синие, изумрудное, а когда добро побеждает, опять теплое насыщенное светом и цветом.

Для художника-сценографа театра-кукол важным является не только форма визуального пространства, но и кукла, которая по сути является актëром. Образы персонажей-актëров и кукол постановки, разнообразны в эмоциональном и психологическом смысле. Основными героями спектакля являются Тим Талер, барон Трëч, и друг Тима – Крешимир. Они присутствуют на сцене как в виде кукол, так и в живом плане. Так же живым планом исполняются роли мачехи и сводного брата Тима.

Одна из сложнейших и интереснейших задач в работе сценографа – это поиск образов каждого героя. Стилистика костюмов кукол, да как и в целом всего спектакля отсылает зрителя в Европу начала 20-го века. Костюмы-тройки, клетчатая и полосатая ткань, шляпы.

Тим Тайлер – светловолосый мальчишка в коротких штанах с подтяжками и великоватом свитере. В работе над куклой стояла непростая задача в передаче эмоций Тима. Сценограф совместил два времени: когда У Тима был смех и после продажи смеха барону Трëчу. Задача

была решена с помощью съёмной маски, которая изображала грустного Тима и в нужный момент одевалась на лицо куклы, меняя его эмоциональное состояние.

Барон Трѐч как воплощение демонической силы. В его образе есть черты английского Панча, некоторых изображений дьявола. Есть отсылка к Булгаковскому Воланду, у куклы Трѐча как и у Воланда разные глаза. Одет он в костюм-тройку, на голове шляпа, в руке трость.



Интересным является образ друга Тима – Крешимира. У него тонкие черты лица, обрамлённого аккуратной бородкой лица интеллигентного и одухотворённого, как антипод, противопоставление демоническому Трѐчу. По сюжету барон когда то купил у Крешимира его добрый взгляд и в какой-то момент Трѐч, уступая требования Крешимира вернул тому его добрый взгляд. Этот момент был решён художником с помощью механики глаз куклы. В момент, когда к Крешимиру возвращается его былой взгляд, нажатием рычажка на ручке-держке головы, глаза куклы проворачиваются, меняя взгляд с мутного на ясный и чёткий.

Основной тип кукол, используемые в спектакле, это планшетные, т.е. управляемые актёрами в открытую, держа их в руках. Одна тростевая крупная кукла барона Трѐча наряду с планшетной.

В фантазийно-психологических мизонсценах, некоторые образы героев-актёров имели лицевые маски – лики, что работает на мистическое состояние спектакля. Маски надеваемые на лицо исполнителя, составляли единое целое с его фигурой и его костюмным обликом. Так маска персонажа барона Трѐча, укрупнённая, довлеющая над фигурой, лик с застывшим экспрессивным выражением.

Заключение. Кукольный спектакль не может существовать без особенной организации сценического пространства, которое складывается как из конкретного визуально-предметного мира, так и из духовной жизни персонажей. Таким образом используя возможности многих видов изобразительных искусств, сценограф обогащает содержимое спектакля, и только ему доступными средствами и пространственными планами, раздвигает рамки сценографии, обогащая его куклами, масками и изобразительным рядом декораций, бутафории, предметами.

1. Церемония награждения лауреатов Национальной театральной премии прошла в Купаловском театре [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.belta.by/culture/view/tseremonija-nagrazhdenija-laureatovnatsionalnojteatralnojpremiiprohoditvkupalovskomteatre4668912021/?fbclid=IwAR324qprgdijLdOXGYbzqvRanK_JKH_HiGr33eQIYagWx3Fph0Pr20RB1pg. – Дата доступа: 19.01.2022.;

2. Ярмалінская, В. М. Сцэнаграфія Беларусі: гісторыя і сучаснасць / В. М. Ярмалінская ; Нац.акад. навук Беларусі, Цэнтр даслед. беларус. культуры, мовы і літ. – Мінск : Беларуская навука, 2018. – 375 с.

РУЛЕВЫЕ ВИТЕБСКОЙ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ШКОЛЫ (1919–1923): В.М. ЕРМОЛАЕВА И И.Т. ГАВРИС

*Г.П. Исаков
ВГУ имени П.М. Машерова*

Витебская художественная школа для некоторых руководителей учебного заведения стала своеобразным кристаллом, пройдя через который жизненные и творческие судьбы их обрели сходные черты в силу обстоятельств и исторических реалий конца 1910-х – 1930-х гг.

В. Ермолаева и И. Гаврис стали активными участниками художественной жизни Витебска в первые послереволюционные годы (1918-1923), обоим довелось постоять у руля художественного учебного заведения и внести свой вклад в дело художественного образования.